

questions
de communication

Questions de communication

22 | 2012

Patrimonialiser les musiques populaires et actuelles

Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*

Paris, Presses universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, 2011, 220 p.

Julien Falgas



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6975>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.6975

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2012

Pagination : 324-326

ISBN : 978-2-8143-0130-6

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Julien Falgas, « Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2* », *Questions de communication* [En ligne], 22 | 2012, mis en ligne le 07 janvier 2013, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6975>

Tous droits réservés

générale de tout un chacun ou de l'imaginaire collectif. C'est bien dommage car, agrémentés des illustrations des albums dont ils traitent, les textes prendraient une toute autre dimension. Cependant, il faut peut-être n'y voir qu'une contrainte budgétaire, indépendante de la volonté des auteurs, auquel cas c'est de bonne grâce que le lecteur se prêterait au jeu et « googlera » les titres des albums pour mieux se représenter leurs couvertures. D'autre part, les essais vont bien au-delà de la seule portée de l'image d'illustration de disques : interprétations psychologiques, sociologiques, contextualisation historique et analyses littéraires dépassent fréquemment les limites de la simple question iconographique – en cela, le lecteur sera agréablement surpris par la qualité et la finesse des analyses ainsi que par la richesse du contenu de *Rock Photography Cover Art from The Beatles to Post-Punk*.

Justine Houyaux

Université de Mons, Belgique
justine.houyaux@umons.ac.be

Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*.

Paris, Presses universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, 2011, 220 p.

Douze ans après *Système 1* (Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, 1999), Thierry Groensteen entreprend, dans *Bande dessinée et narration (Système 2)*, d'approfondir, prolonger et compléter ses propositions théoriques à la lumière des résultats rencontrés par la recherche contemporaine. Pour le théoricien, il s'agit de confronter sa théorie des fondements du langage de la bande dessinée avec d'autres formes que celle de la tradition européenne et, notamment, avec des évolutions récentes du média. Le résultat est une compilation de réflexions à laquelle la notion de narration sert de fil conducteur.

Le « système » élaboré par Thierry Groensteen décrit la combinaison par laquelle la bande dessinée fait sens en recourant à des codes langagiers et picturaux qui ne lui appartiennent pas en propre. L'auteur entretient la conception de la bande dessinée en tant qu'« espèce narrative au sein du genre narratif » (*Système 1*, p. 9). Dans *Système 2*, il met à mal cette conception. Ceci depuis le premier chapitre (consacré à la bande dessinée abstraite) jusqu'au dernier (consacré aux rapports de la bande dessinée avec l'art contemporain) en passant par le chapitre central, qui confronte le « système » groensteenien aux marges et aux frontières du champ de la bande dessinée occidentale imprimée auquel il était initialement destiné : albums jeunesse,

shojo manga (manga destiné aux adolescentes), BD numérique interactive. Au fil des pages, les résultats immanentistes de *Système 1* se heurtent de plein fouet à l'ambition pragmatique : Thierry Groensteen persiste dans une approche sémiotique sans tirer parti des apports de la sémiopragmatique qui permettraient sans doute de comprendre l'incursion de formes de discours non narratives aux frontières du champ de la bande dessinée. L'auteur se révèle plus à l'aise lorsqu'il aborde la séquentialité, la mise en page, la problématique du narrateur, le personnage ou les rythmes de la bande dessinée, dans la mesure où ces chapitres constituent des mises à jour du système sémiotique original élaboré en 1999.

Les pages consacrées à la bande dessinée numérique sont l'exemple le plus criant des limites de *Système 2* (pp. 67-84). Le lecteur exigeant ne manquera pas de regretter le manque de rigueur de Thierry Groensteen pour aborder ce qu'il identifie pourtant comme « un tournant historique [...], la montée en puissance de la bande dessinée numérique » (p. 67). Dans les pages qui suivent, il s'appuie sur des autorités qu'il évite de nommer : les « quelques chercheurs » qui se sont intéressés à la BD numérique (p. 68), « tous ceux qui s'y sont intéressés » (p. 74). On découvre que l'auteur s'appuie sur trois références : *Reinventing comics* (Scott Mc Cloud, New York, Perennial, 2000), le mémoire de master d'Anthony Rageul (*Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire ? Prise de tête, une proposition entre minimalisme, interactivité et narration*, Rennes, université Rennes 2, 2009) et la thèse de doctorat de Magali Boudissa (*La bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédécique sous influence numérique*, Paris, université Paris 8, 2010), ces deux derniers évoluant dans les arts plastiques. Si le domaine de la bande dessinée numérique est encore largement inexploré par les chercheurs, le propos aurait pu s'ouvrir à des travaux réalisés dans des champs voisins. Pourtant, non avare d'exemples dans le reste de son ouvrage, Thierry Groensteen omet toute référence précise à une quelconque œuvre numérique. Nulle référence au moindre blog BD, webcomic ou BD interactive en dehors du très expérimental *Prise de tête* d'Anthony Rageul (<http://www.prisedetete.net/>, consulté le 13/08/12). Face à un objet aussi nouveau et indistinct que la bande dessinée numérique, l'auteur montre une surprenante familiarité pour quelqu'un qui déclarait sur son blog, en septembre 2010, ne pas lire de bande dessinée sur écran (http://neuvimeart.citebd.org/spip.php?page=blog_neufetdemi&id_article=266, consulté le 13/08/12). La bande dessinée numérique devient proprement virtuelle dans le propos de Thierry Groensteen.

Le manque de sources et de références ne doit cependant pas occulter les questions soulevées par le théoricien reconnu qu'est Thierry Groensteen s'agissant de bande dessinée traditionnelle. Selon lui, le développement d'une diffusion sur ordinateur n'est pas un changement de support, mais une continuité. Le rappel est salutaire : en 20 ans, la chaîne de l'édition s'est entièrement informatisée. Une large part de la production n'existe sur papier qu'une fois le livre imprimé.

Pourtant, la lecture sur écran est décrite par Thierry Groensteen comme une perte. Sous forme numérique, « les pages, en se succédant, se remplacent et s'effacent, empêchant la conservation dans la mémoire du mode de rangement » (P. 71). L'auteur confirme cette observation à maintes reprises. Il fait part également de sa réserve face aux effets de surgisement rendus possibles par le numérique, pour en conclure : « Les codes de la bande dessinée, parce qu'ils ont une espèce d'efficacité universelle qui les rend disponibles à toutes sortes d'usages, voire de détournements, peuvent facilement y entrer à titre d'ingrédients. Cependant, le fait de transformer le neuvième art en un Hypermédia semble contredire l'un de ses principes fondamentaux, qui est l'étalement et, partant, l'accessibilité immédiate de l'ensemble de ses parties constituantes. Le mécanisme de l'apparition, mentionné plus haut, y contredit et semble de nature à ouvrir de nouvelles possibilités. Mais ces possibilités sont avant tout de l'ordre de l'effet, et relèvent d'une logique qui est davantage celle du cinéma, où l'image est toujours en surgissement » (p. 82). Pourtant, plus tôt dans l'ouvrage, à propos des récits dessinés qui progressent au rythme d'une seule image par page, il écrit pourtant : « Le dialogue entre les images s'appuie sur la survivance mémorielle des pages déjà tournées. [...] Je ne vois pour ma part aucune raison décisive d'ostraciser ces œuvres et de les considérer comme étrangères au domaine de la bande dessinée » (p. 34). Dans quelle mesure le dialogue entre les images diffère-t-il lorsqu'il s'appuie sur la survivance mémorielle des images affichées préalablement à l'écran, plutôt que sur les pages déjà tournées ? S'agissant de mémoire, il serait intéressant de confronter cette intuition aux apports empiriques de la psychologie cognitive. On pourrait également interroger l'existence d'interfaces graphiques aptes à préserver la mémorisation du mode de rangement.

Enfin, Thierry Groensteen accorde une part importante de son développement à la notion de jeu. S'appuyant sur le travail d'Anthony Ragueil, il énonce différentes formes d'interaction offertes par le numérique : défilement, zoom, apparition au clic, récit bifurquant.

Mais sa référence le conduit à opposer jeu et récit : à la lecture de *Prise de tête*, il observe qu'on se laisse happer par l'expérience ludique au détriment de la narration. Or, en dehors de travaux expérimentaux et d'exercices de style, la bande dessinée s'appuie principalement sur une interactivité qui se fait oublier. On peut parler de magie au sens propre : il y a un truc, mais tout l'art de l'auteur/magicien consiste à faire oublier au lecteur qu'il y en a un. Pourtant, Thierry Groensteen n'interroge pas l'existence d'autres bandes dessinées numériques qui offriraient une expérience interactive plus compatible avec la narration. Cela le conduit à conclure que la bande dessinée numérique, à défaut d'être un nouveau média, est une nouvelle culture qui donne la primauté au jeu face à la narration. En 2004, le mémoire de maîtrise d'arts plastiques de l'auteur de cette note de lecture démontrait, au contraire, que le ludique est miscible dans le récit. Plutôt que de se focaliser sur la bande dessinée, ce dernier avait exploré différentes nuances de récits mettant en jeu les arguments ludiques et ceux de la bande dessinée.

Une telle ouverture paraît faire défaut à l'analyse de Thierry Groensteen, comme le montre l'énoncé de son objectif pour aborder la bande dessinée numérique : « La question majeure qui semble se poser est de savoir si la bande dessinée numérique interactive de demain pourra encore être considérée comme de la bande dessinée, ou bien si, soit qu'elle ouvre des possibilités d'expression radicalement nouvelles, soit qu'elle change du tout au tout l'expérience même de la lecture, nous assistons à la naissance d'un nouveau média. Interroger la compatibilité des nouveaux dispositifs que nous voyons apparaître avec le cadre théorique élaboré dans *Système I* aidera peut-être à répondre à cette question » (p. 68). Thierry Groensteen n'ignore pas le travail de Thierry Smolderen (*Naissance de la bande dessinée*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2009). Pourtant, il ne saisit pas l'importance d'adopter une vision large du contexte artistique, socio-économique et technique dans lequel s'inscrit une révolution ou la naissance d'un nouveau média.

L'arsenal sémiotique du système groensteenien, trop lié à la bande dessinée éditée sur papier en Occident, ne peut rendre compte de ce qui se joue pour les récits sur les supports numériques. Peu importe que la bande dessinée numérique entre ou non dans la définition donnée par un système de la bande dessinée occidentale imprimée, si elle continue de vivre aux yeux des auteurs et des publics sous des formes qui malmènent les définitions académiques. En révélant l'écueil d'une approche immanentiste de

la bande dessinée, *Système 2* plaide pour une étude décloisonnée de la narration à l'ère numérique qui – pour paraphraser Olivier Caira (*Définir la fiction*, Paris, Éd. de l'ÉHESS, 2011) – ne dépossède pas les acteurs du dernier mot en la matière.

Néanmoins, l'ouvrage – écrit par un penseur passionné de bande dessinée pour des passionnés désireux de nourrir leur réflexion – est à recommander à tout chercheur travaillant dans le champ de la bande dessinée ou autour de la notion de récit. Il y trouvera le témoignage éclairant de l'expert aux prises avec les bouleversements contemporains de la narration et du récit. Quant au passionné de bande dessinée, des références théoriques récentes en dehors du champ semblent nécessaires pour mettre sa lecture en perspective.

Julien Falgas

CREM, université de Lorraine
julien.falgas@gmail.com

Caroline JULLIOT, *Le grand inquisiteur, naissance d'une figure mythique au XIX^e siècle*.

Paris, H. Champion, coll. Histoire culturelle de l'Europe, 2010, 374 p.

L'ouvrage de Caroline Julliot traite d'un personnage intéressant pour la littérature du XIX^e siècle : le grand inquisiteur. Cette figure incarne une vision inquiétante de la religion, concomitante des réflexions sur celle-ci. Les philosophes des Lumières, ayant – de manière relativement explicite – ouvert la voie à la critique du religieux, ont permis aussi d'évoquer la position polémique de la religion. En effet, l'Église a toujours eu un rôle délicat et participatif dans l'histoire. L'évidente influence du religieux sur le politique a permis de mettre en place des figures intermédiaires entre le pouvoir et le spirituel. Il n'est pas obligatoire que le religieux influe sur la royauté ; pourtant, les deux sont souvent imbriqués. Le potentat inhérent aux deux est indéniable. Caroline Julliot s'est donc interrogée sur la nécessité, les enjeux et les emblèmes de cette figure ambiguë et imaginaire qu'est le « grand inquisiteur » ; la figure du grand inquisiteur pose l'intérêt des rapports avec la littérature et l'histoire.

L'auteure analyse d'une manière exhaustive et chronologique la vision entretenue par la fiction, l'histoire et la figure religieuse du grand inquisiteur. Elle commence par examiner l'origine de cette figure issue du siècle des Lumières. Elle établit une parenté entre la cruauté de l'inquisition et le sadisme. Elle montre ensuite le rapport entre le début du XIX^e siècle et l'anticléricalisme issu précisément du siècle impie qui a précédé. Les trois chapitres consacrés au XIX^e siècle s'intéressent à la Terreur,

au contexte théologico-politique et au pouvoir coercitif moins violent, tout autant présent, voire omniprésent. Elle termine par le XX^e siècle et l'analyse des situations liées implicitement à l'inquisition avec la torture notamment ou l'absurde. La conclusion présente la situation actuelle de cette figure, datée, imposante mais néanmoins toujours présente. En effet, la figure persiste à travers d'autres thèmes, tel que le totalitarisme. Elle se retrouve également de manière plus inattendue dans le domaine de la psychanalyse.

Les objectifs du livre sont multiples. En effet, il s'agit tout d'abord de montrer que le grand inquisiteur est une figure importante dans l'imaginaire du XIX^e siècle et des romantiques en particulier. Les auteurs romantiques dont Victor Hugo, souvent cité, ont été influencés par la Révolution française et la Terreur. Les écrits romantiques portent la marque des changements de régime et des scènes de violence. Ce qui différencie l'époque romantique de celle qui précède est la fascination exercée par la violence. Des liens encore plus forts sont tissés entre les crimes et la littérature. Il est aisé de reconnaître la fascination des auteurs romantiques pour la violence et les héros marginaux imprégnés de sang et dotés de pouvoir. En outre, l'auteure explique en quoi cette figure renvoie aux interrogations sur l'homme. De plus, elle met en évidence la supériorité du grand inquisiteur à qui le roi lui-même est subordonné. Il doit rendre des comptes à cet individu qui fait le lien entre le ciel et la terre. Tous les aspects de la figure sont évoqués et mis en relation avec la psychologie, l'histoire et la religion. L'auteure dépasse la simple vision religieuse d'un personnage qui a hanté l'imaginaire chrétien. Elle mentionne l'Espagne qui reste une référence en matière d'oppression religieuse. Ensuite, il s'agit de démontrer l'ambiguïté de la figure. Un chapitre est consacré de manière ironique à « la douce oppression ». Caroline Julliot établit un rapprochement entre le rôle omnipotent de l'inquisiteur qui peut, même à distance, créer une forme de peur chez ceux qu'il poursuit. Il persécute ses victimes au nom de la justice.

Il est bien mis en évidence que c'est effectivement le XIX^e siècle qui a instauré la norme. Et comme cette norme est forte, la police, la justice et la religion doivent la servir pour l'imposer. Ainsi sert-elle de prétexte à la persécution. Les victimes elles-mêmes sont inscrites dans cette logique. Elles demandent à être jugées et acceptent même la torture.

La figure de l'inquisiteur au XIX^e siècle repose sur trois périodes de construction qui ont donc certainement influencé la construction du personnage. La première,